



XBOX 360™

XBOX
LIVE®



HALO 3

■ 安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（<http://www.cero.gr.jp/>）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 10 MB の空き容量が必要です。

HALO 3

目次

これまでのストーリー	4
ゲームの操作（デフォルト）	6
ヘッドアップ ディスプレイ（HUD）	8
キャラクター	10
コヴナントの種族	12
武器	14
装備	17
乗り物	18
メニュー紹介	20
マルチプレイヤー	22
協力プレイ	26
フィルムの鑑賞	27
フォージ	28
BUNGIE.NET	29
Xbox LIVE® について	30
Xbox 360 ハードディスク	30
CREDITS	31
サポート情報	35

これまでのストーリー

時は西暦 2552 年。人類は長きにわたり、自らをコヴナントと総称する地球外文明の脅威と戦っていた。好戦的なエイリアン種族の集合体であるこの巨大軍事同盟は、来るべき「大いなる旅立ち」という宗教的教義の下に結束しており、彼らにとって人類は、聖なる目的遂行のために排除すべき異端の存在だったのだ。その「旅立ち」は、銀河系各所に配置された一連のリング状兵器を起動することにより成就するのだという。

Halo と呼ばれるこれらの巨大惑星型リング群は、太古の昔に姿を消した謎の種族「フォランナー」たちの遺物だった。

人類とコヴナントの熾烈な戦いは、最近の一連の事件を通じ、さらに複雑な様相を呈してきた。伝説の極秘プロジェクト SPARTAN-II 唯一の生き残りであり、人類にとって最後の切り札であるマスターチーフこと Spartan-117 率いる地球軍によって、最初の Halo が発見され、その後まもなく破壊されたのだ。

続く第二の Halo における紛争は、全銀河系を巻き込む大規模な戦争に発展し、さらに、絶対的支配層として長年コヴナントの頂点に君臨してきたプロフェッツの致命的な欺瞞が発覚したことから、コヴナント内部でも内戦が勃発した。

Halo の正体とは、コヴナントを「大いなる旅立ち」に導くものなどではなく、全宇宙のあらゆる知的生命体を根絶することにより、ある究極的な脅威 -- 血迷ったコヴナントが 10 万年の時を経て再び目覚めさせてしまった脅威 -- を封じる最終兵器だったのだ。

その悪夢のような脅威が、知的生命体を糧とし、殺りくした宿主に寄生して繁殖する貪欲なパラサイト、フラッドだ。再び覚醒したフラッドの汚染は、驚異的な速度で全宇宙に拡散しつつあった。

一方、第二の Halo が一時的に起動されたことで、システムは自動的に待機状態へと移行した。つまり、現在すべての Halo は遠隔操作が可能な状態にある。さらに悪いことには、細心の注意を払って長年隠し通してきた地球の位置が、ついにコヴナントの知るところとなってしまった。彼らが探し求めている Halo の本質に迫る重要な鍵は、数千年もの間、なんと人類の足元にひっそりと埋もれ続けていたのだ。

過去の確執を乗り越え、勇敢で誇り高きアービターとエリート軍が新たに人類の味方に加わったとはいえ、絶望的な数的劣勢に変わりはない。悲願の成就を目前にした真実の預言者は、いまやコヴナントの総力を結集して地球を蹂躪し、Halo の起動に王手をかけている。

マスターチーフは現在、フォランナーのシップで地球に急行している。コヴナント、フラッド、そして Halo ネットワークの起動を阻止するために。いまや、全宇宙の知的生命体の運命が彼の双肩にかかっていた。人類にとって、また宇宙にとって、これが最後の反撃チャンスとなるだろう。

ついに、ケリをつける時が来たのだ。

ゲームの操作 (デフォルト)



フィルムの操作

- | | |
|--|--|
| LT 左トリガー
加速 (空中カメラ) | Y Y ボタン
空中カメラ / プレイヤー カメラ |
| RT 右トリガー
スロー再生 / 早送り | X X ボタン
操作ボタンの表示 / 非表示 |
| LB LB
下へ移動 (空中カメラ) | B B ボタン
HUD の表示 / 非表示 |
| RB RB
上へ移動 (空中カメラ) | A A ボタン
再生 / 一時停止 |
| L 左スティック
カメラの移動 /
クリックしてパン
(空中カメラ) | R 右スティック
視点移動 /
カメラを回転
(空中カメラ) |
| | 方向パッド
プレイヤー切替
(プレイヤー カメラ) |

フォーゴの操作 (編集モード)

- | | |
|--|--|
| LT 左トリガー
加速 | Y Y ボタン
アイテムの削除 |
| RT 右トリガー (+ L / R)
引き続けて選択したアイテムを回転 | X X ボタン
アイテム メニュー |
| LB LB
下へ移動 | B B ボタン
押し続けて選択したアイテムを置く |
| RB RB
上へ移動 | A A ボタン
アイテムをつかむ / 置く |
| L 左スティック
移動
選択したアイテムを
回転 (+ RT) | R 右スティック
見渡す
選択したアイテムを
回転 (+ RT) |
| | 方向パッド
モード切替 |

ヘッドアップディスプレイ (HUD)

ヘルメットのバイザーに投影される HUD には、携行中の武器、グレネード、装備、そしてシールドや HP の状態、近くにいる味方や敵のほか、イベントや目的地などを示さまざまなインジケータが表示されます。

1. グレネード

所持しているグレネードのタイプを切り替えるには、**LB** を押します。選択したグレネードはブルーでハイライトされます。ただし、武器を両手持ちしている場合、グレネードは使用できません。所持しているグレネードの残数は、タイプごとにアイコンの左側に表示されます。すべて使い果たした場合、補充するまで、アイコンはグレーで表示されます。

2. 装備

一度に携行できる装備は一個だけです。現在所持している装備を新たに入手したものと交換するには、**RB** を押し続けます。装備を使用、またはその場に配置するには **X** を押します。

3. シールド

完全な状態のときは青色で表示され、消耗しきった状態のときは赤の点滅に変わります。

4. モーショントラッカー

MJOLNIR Mark VI アーマーには、基本的なモーション感知機能が実装されており、味方は黄色、敵は赤、マーカーは白で、それぞれ表示されます。マルチプレイヤーでは、チームメイトが近くで話すときとボイスインジケータが表示されます。トラッカーは、自分を中心とした、味方や敵の相対的な位置を示しますが、高低差については判別できないため、注意が必要です。また、動きが遅い敵や、静止している敵は表示されませんが、これは敵のモーショントラッカーも同様です。ターゲットの不意をつきたい場合は、この特性をうまく利用しましょう。



5. マーカー

マーカーは、次のオブジェクトや目的地の方向を示します。マルチプレイヤー ゲームでは、フラッグや VIP など、ターゲットとなるアイテムやプレイヤーの位置を示します。

6. 武器と弾薬 / チャージ

使用中の武器と、そのマガジン内に残っている弾薬数またはチャージ状態は、武器 (セカンダリ) を示すアイコンの上に表示されます。弾薬数またはチャージが残り少なくなると、使用中の武器アイコンが赤く点滅し始めるので、**RB** を押してリロードするか、または **Y** を押して武器を切り替えましょう。

7. マルチプレイヤー情報

マルチプレイヤー ゲームでは、前述の他にボイス インジケータや、ゲーム固有のスコア情報などが画面右下に表示されます。ボイス インジケータの詳細については、24 ページを参照してください。

キャラクター



SPARTAN-117: マスターチーフ

極秘の特殊機甲部隊プロジェクト SPARTAN-II の唯一の生存者。地球および全殖民地から選抜かれ、数々の遺伝子工学的、生物学的、技術的改良と、高度な訓練を受けたスーパー ソルジャー。身長約 213 cm、体重約 450 kg (Mjolnir Mark VI アサルト アーマー着用時)。あらゆる武器や戦闘システムに精通し、並外れた反射神経と耐久力、さらには、訓練と経験によって培われてきた不屈の精神力が大きな特徴。



アービター

コヴナント艦隊パティキュラー ジャスティスの元司令官。Halo 防衛における失態の責任を問われて階級を剥奪され、アービター (調停者) の職務に就くことを余儀なくされる。エリート伝統に従い、名誉ある死と引き換えに担った使命を帯びて最後の戦いに赴くが、その過程で、預言者の説く「大いなる旅立ち」が欺瞞であることを知り、コヴナントの権力基盤を揺るがすほどの内戦を引き起こす。この結果、コヴナントと決別したアービターとその種族エリートは、共通の敵を持つ人類と同盟関係を結ぶこととなった。



コルタナ

かつて、ハルシオン級戦艦オータムの艦載人工頭脳として機能していた UNSC 随一の超高度 AI。マスターチーフと共に最初の Halo を破壊した後、デルタ Halo で消息を絶つ。最後に確認された時は、フラッドに汚染されたコヴナントの巨大艦船都市、ハイチャリティ内で、フラッドに捕らえられた状態だった。Halo の謎の解明に不可欠な存在として、早急な救出が望まれる。

真実の預言者

全コヴナントの頂点に君臨する絶対的な指導者。「大いなる旅立ち」というまやかしの救済を掲げ、配下の全種族を自滅の道へ導こうとしている。Halo の起動を何よりも優先し、己の目的遂行のためには、いかなる犠牲をもいとわない。その真意は、古代種族フォアランナーの足跡を追って謎の最終目的地に到達し、彼らの無限のパワーを継承することであり、長年探し求めてきたその鍵を、今まさに地球の古代遺跡から掘り起こそうとしている。



グレイヴマインド

フラッドは、知的生命体に寄生することにより増殖する。いくつかの段階を経て、臨界規模に達すると、フラッドは「グレイヴマインド」と呼ばれる複合知能体に成長する。フォアランナーによる Halo の起動で一度は破壊されたが、コヴナントの台頭により千載一遇の機会を得た今、今度こそ全宇宙の知的生命体をすべて消費し尽そうと、預言者の聖なる都市、ハイチャリティを占拠している。



ジョンソン上級曹長

フルネームはエイヴリー ジョンソン。マスターチーフの長年の戦友で、最大の理解者でもある。優秀な兵士かつ比類なきスナイパーであり、戦場においては常に 120% の献身をいとわない百戦錬磨の熱血漢。仲間や部下、そして地球のために全身全霊を捧げ、決して戦いを諦めない。

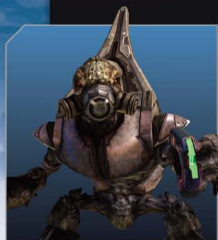


ミランダ キース中佐

ついにコヴナントの占領下となり、焦土と化しつつある地球で、最後の抗戦を展開する UNSC の中佐。父親のジェイコブ キース艦長は、フラッドによる人類初の犠牲者として、アルファ Halo で殉職している。職務への献身的な姿勢と、未完ながらも豊かな才能を高く評価され、異例とも言える早さで中佐に抜擢された。

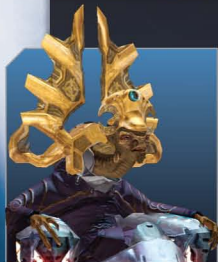


コヴナントの種族



グラント (アンゴイ)

頑強かつ凶暴で、多岐にわたる武器を使いこなす、コヴナントの主要歩兵部隊。ただし、極端に統率に欠けるため、強力なリーダーシップや数的優位に依存する 경우가ほとんど。リーダー不在の状態では、著しく士気が低下する。



プロフェッツ (サンシューム)

コヴナントの宗教および政治上の支配層。Halo の起動こそが「大いなる旅立ち」と呼ばれる理想世界実現の第一歩になるという、まやかしの理論を提唱している。身体は虚弱だが、征服種族から奪取した各種テクノロジーを完璧に操る力を備えている。



ジャッカル (キグヤー)

コヴナントの他の種族と比べて、身体能力はそれほど高くないが、優れた視力と機敏さを買われ、主にスナイパーとして起用されている。肉体的な耐性の低さをカバーするため、戦闘時にはエネルギー シールドを用いることが多く、狙撃戦でジャッカルを倒すには、高度なスキルが必要とされる。



ドローン (ヤンミー)

飛行能力を持つ昆虫タイプの節足種族。コヴナントの社会規範には何の関心も示さず、征服された被支配層の一員として、淡々と兵士としての役割だけをこなしている。飛行能力を活かした空中からの攻撃は、二足歩行を主体とする地上の敵に対して、戦術的に優れた効果を発揮する。

ブルート (ジラルハネイ)

エリートの反乱により、コヴナント内のヒエラルキーに変化が生じた結果、それまでエリートが独占していた役割、つまり念願の軍事部門における支配的権力を獲得した。屈強で危険、かつ野蛮な行動に走りやすい粗野で短気な種族。



エリート (サンヘイリ)

技術面においても社会的地位においても、長年プロフェッツと対等な存在として、コヴナントの軍事面を司ってきた、勇猛な歴史を持つ誇り高き戦士の種族。先のコヴナントとの決別は、宗教的な見解の相違が口火となったものだが、その確執は根が深い。欺瞞に満ちたプロフェッツ支配体制の打破と、フラッドという宇宙規模の脅威の排除という共通の目的のもと、現在はかつての敵である人類と手を組むに至った。



ハンター (レクゴロ)

一見、堅固なアーマーをまとった単体の生物のようだが、実際は多数のミミズ状の個体によって形成された複合体。戦場では常にペアでの出現が確認されている。並外れた頑丈さと、パワフルなプラズマキャノンの組み合わせは、常に一撃必殺の危険性をはらんでいる。そんな彼らがコヴナントに加盟した動機は、未だに解明されていない。



武器

スパルタンは、使い慣れた人間の武器のみならず、戦闘中に入手したあらゆる武器を使いこなせるよう訓練を積んでいます。これはつまり、戦場で敵を倒すたび、武器や弾薬の補充が可能となることを意味します。効率を重視するスパルタンの中には、敵の部隊を動く武器庫とみなしている猛者も少なくありません。

UNSC の武器



ハンドガン*
M6G
8 発 / マガジン



サブマシンガン*
M7 / 無薬莢式
60 発 / マガジン



アサルトライフル
MA5C ICWS
32 発 / マガジン



バトルライフル
BR55HB SR
36 発 / マガジン



ショットガン
M90A CAWS
8 口径散弾 6 発



スナイパーライフル
SRS 99D AM
4 発 / マガジン



ロケットランチャー
M41 SSR MAV/AW
HE ロケット弾 2 発 / 発射装置



スパルタンレーザー
WAW M6 GGNR
5 発 / チャージ

コヴナントの武器



プラズマガン*
100 ~ 150 kV: 2 ~ 3 dA



プラズマライフル*
420 ~ 600 発 / 分 (可変)



プラーツパイカー*
40 スパイク / マガジン



ニードラー
19 ニードル / カートリッジ



カービン
18 発 / マガジン



プラーツショット
6 発 / ベルト



ビームライフル
10 発 / チャージ



エナジーソード
10 回使用 / チャージ

* 両手持ち可能

装備

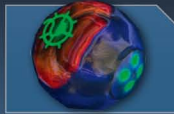
グレネード

グレネードは、各タイプ 2 つまで同時に携行可能です。武器の両手持ちをしていない場合は、**LB** を押して、使用するグレネードのタイプを切り替えます。



フラググレネード

M9HE-DP 破砕弾
致死範囲: 5m
有効範囲: 15m



プラズマグレネード

Type-1 対人弾
致死範囲: 4m
有効範囲: 12m



スパイクグレネード

Type-2 対人弾
致死範囲: 3m
有効範囲: 11m

支援用兵器

通常、タレットは **RB** を押して起動しますが、スパルタンは強靱な腕力でこれらの武器を取り外し（タレット使用中に **B** を押す）、ライフルのように手持ちで使うことができます。ただし、取り外して使う場合は、弾数に限りがあります。



プラズマキャノン

Type-52 オート プラズマキャノン
200 発 / チャージ



マシンガン

AIE-486H HMG
200 発 / ベルト



ミサイルポッド

LAU-65D/SGM-151
8 誘導ミサイル



つい最近、UNSC/コヴナント両軍ともに、強力な最新鋭の戦闘装備が前線に投入されました。入手した装備は **X** を押して起動します。また、**RB** を押し続けることで他の装備と交換することもできます。ただし、装備の中には、入手したとたん自動的に起動するものもあります。

以下は、戦場で入手可能なさまざまな装備の一例です。



バブルシールド

球状のエネルギー シールドにより、銃弾やグレネードの爆風を遮断する。ただし、効果はごく短時間しか持続しない。また、シールド自体は徒歩での突破が可能であり、内部に侵入した敵の攻撃は防ぐことができない。



トリップマイン

感圧式の地雷で、物理的な接触、または乗り物などが発生させる重力場、エネルギー場への感応により爆発する。爆発力はかなり強力なため、取り扱いには細心の注意が必要。



重力リフト

コヴナントの乗り物に搭載されている重力場ジェネレーターを利用した基本的な装置。生体、物体、さらに乗り物も、垂直に上昇させ、一定の高さまで浮上させることができる。

乗り物

UNSC の乗り物



マングース

乗員: 2 名

装備武器: なし



ワート hog LRV/LAAV

乗員: 2 名 (+ 銃座に 1 名)

装備武器: 可変



スコーピオン

乗員: 1 名 (+ 銃座に 1 名、補助席に 4 名)

装備武器: 90mm 高速砲、7.62mm
マシンガン



ホーネット

乗員: 1 名 (+ 補助席に 2 名)

装備武器: クラス 2 誘導弾発射装置 2 門



降下艇

乗員: 1 名 (+ 貨物倉に 10 名)

装備武器: 可変

コブナントの乗り物

ゴースト

乗員: 1 名

装備武器: ツイン プラズマ キャノン
(出力範囲は 100 ~ 250 kW)



シェイドタレット

乗員: 1 名

装備武器: クラス 2 エネルギー砲 2 門



レイス

乗員: 1 名 (+ 銃座に 1 名)

装備武器: プラズマ迫撃砲、
オートプラズマ キャノン 2 門



バンシー

乗員: 1 名

装備武器: クラス 2 エネルギー砲 2 門
クラス 2 実弾砲 1 門



ファントム

乗員: 1 名 (+ 銃座に 2 名、貨物倉に 24 名)

装備武器: クラス 2 エネルギー砲 3 門



メニュー紹介

ゲーム ロビー

ゲーム ロビーは、Halo 3 のゲーム プレイやマップ編集、フィルム鑑賞など、すべてのアクションのスターティング ポイントです。ロビー間の移動は、各ロビー画面の **[ロビー切替]** から簡単に行えます。パーティーを組んでいる場合はメンバー全員と一緒に移動します。また、ネットワーク モード (**[XBOX LIVE]**、**[SYSTEM LINK]**、**[LOCAL]** のいずれか) の変更は、どのロビーからも可能です。Halo 3 のゲーム ロビーは以下の 5 種類です。

• CAMPAIGN キャンペーン

シングルプレイまたは協力プレイで、コヴナントの野望を阻止し、全宇宙を救うための戦いを続けます。協力プレイでは、仲間のプレイヤーと乗り物を共有したり、キャンペーン スコアのポイントを競ったりしながら、一致団結してミッションを遂行していきます。

• MATCHMAKING マッチメイキング

自動的に選択されるスキル レベルの近い対戦相手と、バラエティに富んだ各種プレイリストで、白熱したオンライン対戦を展開します。マッチメイキングをプレイするには、Xbox LIVE のメンバーシップと、オンラインでのマルチプレイを許可されているゲーマー プロフィールが必要です。

• CUSTOM GAMES カスタムゲーム

マップやルールをカスタマイズして、オリジナルのバトルを演出します。たとえば、新たに登場した INFECTION で、より難易度の高いバリエーションを作成する場合は、人間側の装備をグレネードとハンドガンのみに限定し、対するアルファ ゾンビにはシールド吸収と高速移動のアドバンテージを与える、といった設定も可能です。

• FORGE フォージ

お気に入りのマルチプレイ用マップを選び、各種アイテムの数や配置を自由にカスタマイズします。シンプルなようでも、ほんのわずかな違いで、ゲーム プレイが劇的に変わることもあります。マップ バリエーションは、Xbox LIVE またはシステム リンクで、他のプレイヤーと一緒に協力しながら作成することもできます。

• THEATER シアター

キャンペーン、マルチプレイヤー、フォージの各モードから保存したフィルムを鑑賞できます。フィルムを鑑賞するには、Xbox 360 ハードディスクが必要です。

設定

設定メニューは、ファイルシェアやスクリーンショットなどの各種メディアにアクセスできる **[MEDIA]** セクションと、キャラクターのビジュアルや音声などの各種オプションを設定する **[SETTINGS]** セクションとで構成されています。設定メニューは、どのロビーからも、そして戦闘中でも **[START]** を押せばいつでも表示できます。

MEDIA メディア

BUNGIE FAVORITES	Bungie から直接提供される最新のマップやゲーム バリエーション、フィルム、スクリーンショットなどを入手できます。
FILE SHARE	Halo 3 のゲームやマップ、フィルム、スクリーンショットなどをアップロードし、世界中の Halo 3 プレイヤーに公開しましょう。
SCREENSHOTS	プレイ中に撮ったスクリーンショットや、他のプレイヤーのファイルシェアからダウンロードしたスクリーンショットをチェックできます。
ACTIVE TRANSFERS	保留中または現在転送中の Halo 3 ファイルの一覧を確認できます。
MARKETPLACE	Xbox LIVE マーケットプレイスにアクセスにして、Halo 関連のファイルやデモなどをチェックします。
BUNGIE PRO	メンバーシップを購入することにより、Xbox LIVE 上のファイルシェア容量をアップグレードできます。

SETTINGS セッティング

GAME CONTROLS	ボタンやスティック、クラウチング (しゃがみ動作) など、プレイ スタイルに合わせてコントローラー設定をカスタマイズします。
APPEARANCE	マルチプレイ用のアーマーやエンブレム、性別、サービスタグなどをカスタマイズします。
VOICE COMMUNICATION	オンラインのマッチメイキングでプレイする際の、音声コミュニケーションに関する各種オプションを設定します。
SCREEN SETTINGS	字幕や画面の明るさなどの画面設定をカスタマイズします。

マルチプレイヤー

Halo 3 では、従来のマルチプレイヤー ゲームのみならず、キャンペーンやマップの編集、保存したゲームのフィルム鑑賞などでも、マルチプレイが可能になりました。つまり、Halo 3 のさまざまな機能を、フレンドと一緒に楽しめます。Halo 3 マルチプレイヤー モードは、Xbox LIVE、ローカルエリア ネットワーク (LAN) を介したシステムリンク、または Xbox 360 本体の分割画面のいずれかで体験することが可能です。ネットワーク モードを選択するには、任意のゲーム ロビーから **[ネットワーク]** を選択し、**[SELECT NETWORK MODE]** 画面で **[XBOX LIVE]**、**[SYSTEM LINK]** または **[LOCAL]** を選択します。

Xbox LIVE でゲームを検索したり、ホストしたりするには、Xbox LIVE ゴールド メンバーシップが必要です。

パーティーを組む



Halo 3 でのパーティーとは、Xbox LIVE、システム リンク、またはローカルでマルチプレイヤー ゲームを一緒に楽しみたいプレイヤーの集まりです。マッチメイキングで対戦したプレイヤーと仲間になったり、CUSTOM GAMES LOBBY でホストしたり、ルームメイトを FORGE に参加させて一緒に理想のマップを作成したり。パーティーを組む方法は、実にさまざまです。

パーティー プレイを開始するには、任意のゲーム タイプのロビーを選び、ネットワーク モードを設定するだけで、すぐに、あなたもスパルタン パーティーのリーダーとすることができます。パーティーでのプレイを楽しみましょう！

パーティー リーダーには、パーティー サイズ (人数) や参加メンバー、ゲームのルールなど、さまざまなオプションを決定する権限があります。

追加のパーティー メンバーを探す場合は、ゲーム ロビーで **Y** ボタンを押し、フレンド リストを参照することもできます。フレンド リストで各フレンドのサービス レコードをチェックしたうえで、そのフレンドのパーティーに参加したり、または自分のパーティーに招待したりできます。

Xbox LIVE のプライバシー

Halo 3 を Xbox LIVE でプレイする際には、パーティーとして一緒にプレイする相手をあらかじめ限定することができます。任意のロビーで、**[ネットワーク]** を選択し、**[SELECT NETWORK MODE]** 画面の **[XBOX LIVE]** の横に表示される **[オープン パーティー]**、**[フレンドのみ]**、または **[招待のみ]** のいずれかを選択します。**[オープン パーティー]** を選択した場合は、フレンドや最近遊んだプレイヤーなら誰でも、あなたのパーティーに参加できます。**[フレンドのみ]** を選択した場合は、フレンドと現在のパーティー メンバーのフレンドが、あなたのパーティーに参加できます。**[招待のみ]** は最も限定的な設定で、パーティーに参加するには、現在のパーティー メンバーからの招待が必要になります。

ゲームの検索

MATCHMAKING LOBBY を利用すれば、自分と同等のスキル レベルの対戦相手が自動的に見つかります。プレイリストを選択すると、あなたのレーティングとスキル レベル (パーティーの場合はメンバーの平均値) が、そのプレイリスト中の他のプレイヤーのデータと比較され、自動的に検索が開始されます。プレイリストには、ランク プレイリストとソーシャル プレイリストの二種類があり、それぞれに各種ゲーム タイプの個人戦とチーム戦とが用意されています。経験値を獲得でき、対戦結果がスキル レベルに反映されるランク プレイリストには、プレイ時の条件を公平にするための制限事項 (ゲストなし、該当プレイリストのチーム サイズより大人数のパーティーの禁止など) がいくつか設けられています。UNSC の最高レーティングに到達するには、積極的にランク マッチに挑戦しましょう。

システム リンク

システム リンクのゲームをホストしたり、検索したりするには、**[SELECT NETWORK MODE]** 画面で **[SYSTEM LINK]** を選択します。**[ゲームを検索]** を選択すると、現在参加可能なシステム リンクのゲームの一覧が表示されます。**[SYSTEM LINK GAMES]** 画面でゲームを選択すると、詳細が表示され、そのゲームに参加するかどうかを決めることができます。ただし、選択したゲームにプライバシーが設定されていたり、すでに定員に達していたり、指定された参加条件を満たしていなかったりといった場合には、参加することはできません。

Xbox LIVE 接続情報

Xbox LIVE で Halo 3 をプレイする際のネットワーク関連のトラブルシューティングについては、www.bungie.net/router (英語サイト) を参照してください。

カスタム ゲームの作成

CUSTOM GAMES LOBBY ではマップを選択したり、ゲームの各種オプションを変更したりして、ゲームをカスタマイズすることができます。Xbox LIVE でゲームを作成する際は、[ネットワーク] からプライバシーを設定し、参加プレイヤーを制限することが可能です。Xbox LIVE のプライバシー オプションについては、23 ページを参照してください。





ゲーム タイプ


Halo 3 には、従来のゲーム タイプだけでなく、新たなゲーム タイプも加わりました。以下は、各ゲーム タイプのデフォルトルールです。

- **VIP:** 味方チームの VIP を守りながら、敵チームの VIP を倒す
- **SLAYER:** キル数だけが勝負の定番スタイル
- **ODDBALL:** スカルをキープし続けてポイントを獲得
- **CAPTURE THE FLAG:** 敵のフラッグを奪い、自陣に持ち帰るとポイント獲得
- **ASSAULT:** 敵陣で爆弾を爆発させると、ポイント獲得
- **INFECTION:** ゾンビを倒すか、人間を感染させると、ポイント獲得
- **JUGGERNAUT:** ジャガノートを倒してジャガノートになると、ポイントを獲得
- **KING OF THE HILL:** できるだけ長く、エリアを支配してポイントを獲得
- **TERRITORIES:** テリトリーを制圧すると、ポイント獲得


ボイス インジケータ

マルチプレイヤー ゲームのプレイ中は、選択した音声モードにより、以下のボイス インジケータが HUD に表示されます

	オープン チャット: 少人数のゲームでは、常に音声チャンネルが開いた状態になっているため、ただ話すだけで、他のプレイヤーとボイス チャットができます。
	チーム チャット: このアイコンは、チームメイトとのボイス チャットを開始するために何らかの操作が必要な場合に表示されます。大人数のゲームでは、この操作が必要になります。
	マイクの音声を送信中です。
	ボイス コミュニケーションが許可されていません。

チーム チャットの開始方法は、設定メニューの [SETTINGS] - [GAME CONTROLS] から、Xbox 360 コントローラーのボタン設定を変更することができますが、デフォルトでは  の任意の方向を一度押すだけで、チームメイトとのボイス チャットが可能になります。

ゲーム バリエーションのカスタマイズ

各種ゲーム オプションを設定して、オリジナルのゲーム バリエーションを作成するには、**CUSTOM GAMES LOBBY** で  ボタンを押し、[OPTIONS] 画面を表示します。ここには、現在選択しているゲームタイプに対応した、カスタマイズ可能なオプションが一覧表示されます。変更可能なオプションはゲーム タイプにより異なりますが、各種ゲームタイプ固有の設定のほか、勝利に必要なスコアや、プレイヤーの属性、武器や乗り物の配置、ラウンド数、復活、裏切りに対するペナルティなど、さまざまな項目があります。

お気に入りのカスタム ゲームは保存しておき、[SELECT GAME TYPE] 画面のゲーム バリエーション リストから、または [最近プレイしたゲーム] のリストから選択して、繰り返しプレイすることができます。また、保存したカスタム ゲームは、自分の **FILE SHARE** にアップロードすることにより、Xbox LIVE 上でフレンドと共有することもできます。

統計データ

ゲーム終了後に  を押すと、[CARNAGE REPORT] 画面が表示されます。ここには、さまざまなゲーム データのほか、参加プレイヤー全員のサービスレコードや **FILE SHARE**、そしてゲーマー カードを確認することができます。また、[CARNAGE REPORT] 画面でプレイヤー名を選択し、 ボタンを押すと、そのプレイヤーが獲得したメダルや、詳細なプレイヤー情報を参照できます。

スパルタン レーティング

マッチメイキングでプレイすると、スパルタン レーティングを獲得できます。最低ランクの Recruit (新兵) からスタートして、戦闘を重ねて経験を積み、いずれ Officer (オフィサー) ランクに到達することができます。レーティングを上げるには経験値 (EXP) が必要です。EXP は、マッチメイキングのランク プレイリストとソーシャル プレイリストで獲得できます。ただし、Officer ランクに昇格するには、EXP だけでなく、スキル レベルでも最高レベルに到達する必要があります。スキル レベルを上げるには、ランク プレイリストでプレイし、勝利を重ねましょう。



RECRUIT (新兵)



SERGEANT (軍曹)



LIEUTENANT (中尉)

スパルタン レーティング システムの詳細については、www.bungie.net (英語サイト) を参照してください。

フィルムの鑑賞

ファイルシェア

FILE SHARE は、Bungie のサーバー上に設置された専用のスペースです。Halo 3 のゲーム内からアクセスし、各種ファイルを保存して、他の Halo 3 プレイヤーと共有することができます。フィルムやフィルム クリップ、スクリーンショット、カスタマイズしたオリジナルのマップやゲーム バリエーションなどを、自分の **FILE SHARE** にアップロードし、世界中の Halo 3 プレイヤーに公開しましょう。また、ゲーム ロビー内で表示されているプレイヤー名をハイライトし、**A** ボタンを押せば、プレイヤーの詳細情報が表示されるので、そこから、そのプレイヤーの **FILE SHARE** をチェックすることも可能です。

FILE SHARE のオプションと容量制限については、www.bungie.net (英語サイト) を参照してください。

協力プレイ

Halo 3 キャンペーンの協力プレイは、**CAMPAIGN LOBBY** から開始または再開できます。協力プレイ モードでは、攻撃や乗り物の操縦など、プレイヤー同士が協力しながら、チームとしてミッションをクリアしていきます。シングルプレイとは、ペースやルール、プレイ スタイルがまったく異なるため、協力プレイ モードでは、アドバンス、レジェンドなど、高めの難易度を選択することを強くお勧めします。

キャンペーン スコア

Halo 3 では、シングルプレイおよび協力プレイの両方で、キル数や、使用した武器など、プレイヤーごとの戦闘データが記録されるようになりました。これによって、例えば協力プレイで一緒に戦った仲間のうち、誰が最強の戦士なのか明確に判定できます。**キャンペーン スコア**の表示オプションを設定するには、**CAMPAIGN LOBBY** で **X** ボタンを押し、**[OPTIONS]** 画面を表示します。**キャンペーン スコア**をオンにすると、スコアが画面の右下に表示され、各ミッションの終了時に表示される **CARNAGE REPORT** にデータが表示されるようになります。

THEATER では、保存したフィルムの鑑賞と編集ができ、この保存したフィルムからスクリーンショットを撮ることも可能です。ゲームが終了するたびにコピーを保存しておけば、後からそれを **THEATER** で鑑賞することができます。フィルムはゲームの種類ごとに、キャンペーン、マルチプレイヤー、フォージの各フィルム、そしてフィルム クリップに分類されます。

フィルム鑑賞では、これまでのゲーム プレイとは一味もふた味も違う Halo の新しい世界を体験できるでしょう。プレイ中の視点ではなく、カメラを自由に動かし、各シーンをさまざまな角度から見るができます。一人称視点でフィルムを保存したプレイヤーを追ったり、三人称視点で特定のプレイヤーの動きをチェックしたり、あるいは空中カメラ モードに切り替えて、自由なアングルから、特定のシーンをアップで捕らえるなど、自由自在にカメラを操作することが可能です。

例えば、スバルタン レーザーでトリプル キルを達成したシーンはみんなに自慢したいけれど、勝利に浮かれて、直後にグレネードで自爆してしまった醜態はなかったことにしたい、というケースもあるでしょう。そんな時は、フィルムの位置を目的のシーンまで移動し、ボタンを数回押すだけで、良いとこ取りの新しいフィルム クリップを記録し、保存することができます。また、オンラインで対戦したプレイヤーのフィルム クリップを保存しておき、次の対戦に備えて、そのクリップを見ながら戦略を考える、といった活用方法もあります。

THEATER でフィルムを鑑賞しているときに、操作ボタンの表示/非表示を切り替えるには、**X** ボタンを、カメラ操作の概要を表示するには **START** ボタンを押します。



フィルムの保存や鑑賞、編集操作の詳細については、www.bungie.net (英語サイト) を参照してください。

フォージ

FORGE は、マルチプレイヤー マップ上に存在するオブジェクトをカスタマイズできる新たなゲーム モードです。つまり、既存のマップをベースに、オリジナルのマップを作成することが可能となりました。

FORGE では、プレイヤーとして自由に動き回り、戦闘を楽しむこともできますが、実質的な作業は**編集モード**で行います。○ の上を押すと**編集モード**に切り替わり、マップ上の既存のオブジェクト（武器や乗り物、各ゲーム タイプ固有のアイテムなど）を操作できるようになります。変更内容は、もう一度 ○ の上を押して再び**プレイヤー モード**に切り替えて確認することができます。

マップの変更は大変な労力を伴うため、**FORGE** では、他のプレイヤーの協力を得ることも可能です。システム リンクまたは Xbox LIVE を介しては最大 8 人のプレイヤーが、ローカルの分割画面モードでは最大 4 人のプレイヤーが、作業を一緒に行うことができます。フレンドと協力し合えば、その分作業もはかどるはずですが、ただし、時には密かにサプライズを用意しておくのも一興でしょう...

以下に、初めてトライする際のヒントをいくつか紹介します。

- アイテムの追加には、あらかじめ割り当てられた「バジェット」と呼ばれるポイントを使用します。バジェットを使い果たしてしまった場合には、既存のアイテムを削除すると、いくらか取り戻すことができます。
- マップ上の既存のアイテム（特に乗り物）の中には、カスタマイズできないものもあります。
- アイテムをハイライトして **X** ボタンを押すと、そのアイテムの詳細に加え、選択可能なオプションが表示されます。

マップの変更が完了したら、**START** ボタンで **[FORGE]** 画面を開き、**[新規マップとして保存]** を選択して、新しいマップ バリエーションを保存します。保存したオリジナルのマップは、**CUSTOM GAMES LOBBY** で公開したり、あるいは自分の **FILE SHARE** にアップロードしてフレンドと共有したりすることができます。

編集モードの操作やその他オプションは、**FORGE** ゲームのセッション中に **START** ボタンを押せば、いつでも確認することができます。

FORGE の詳細については、www.bungie.net (英語サイト) を参照してください。

BUNGIE.NET

Bungie.net (英語サイト) は、Halo に関する最新情報を常に発信し、プレイヤーの Halo 3 オンライン履歴を集中管理するコミュニティです。

このサイトの機能、特徴としては、どのプレイヤーがどこで、何の武器を使って誰を倒したか、などに関する詳細な情報を提供する、ポストゲーム レポートが第一に挙げられます。また、Bungie.net では、**FILE SHARE** で高画質のゲーム スクリーンショットを表示、共有できるため、お気に入りのシーンを集めたオリジナルの Halo 3 ライブラリを構築し、世界に公開することができます。

また、フレンドのアイテムや、自分自身の **FILE SHARE** のアイテムを鑑賞、評価、あるいは推薦することもできます。さらに、クールなムービーやゲーム バリエーションのダウンロードを予約しておけば、次回 Halo 3 にサインインしたときに、お手元の Xbox 360 本体ですぐに楽しむことができます。上記は、Bungie.net が提供する機能のごく一部にすぎません。Bungie.net では、今後ずっと継続して、各種ゲーム データをプレイヤーが確認できるようにし、また、解除した実績も本人だけでなく、全世界のプレイヤーが目に見える環境を整えていきます。

さらに、マルチプレイヤー ゲームでは、フレンド リストからフレンドの詳細なプレイヤー データを参照することで、フレンド同士の競争や交流を促進します。フレンドのみで構成されるこの Halo 3 ランキングは、互いの向上心や競争心を育む絶好の場となるでしょう。また、一兵卒としてスタートし、切磋琢磨の末に上りつめた道のりを振り返って楽しめるよう、スバルタン レーティングの昇格履歴を保存しておくことも可能です。

Bungie.net は、Halo 3 体験の単なる延長ではありません。共通の興味を持ち、同じゲームを楽しむ仲間が集う、クリーンで平等な交流の場なのです。新たなプレイヤーと出会い、時間を共有して、コンテンツやゲームを共に楽しみましょう。戦略ガイド、インタビュー、ポッドキャスト、ニュース、特典などを豊富に揃え、常に充実したコミュニティ交流をご提供します。

Bungie.net ストアもお忘れなく。クールな品揃え、どこにも負けない魅力でいっぱいです。Bungie.net は、これまでも増して、深みに富む優れたゲーム体験を皆様にお約束します。

Xbox LIVE[®] について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりに becoming a gamer カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

さらに、Xbox LIVE マーケットプレイスを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

*各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などに基き簡単に設定することができます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

Xbox 360 ハードディスク

Halo 3 の拡張ゲーム機能を使用するには、Xbox 360 ハードディスクが必要です。ハードディスクの使用により、新規コンテンツのダウンロードや、カスタム ゲーム、保存済みフィルム、スクリーンショットの共有などが可能になります。詳細については、www.bungie.net (英語サイト) を参照してください。

CREDITS

Studio Manager
Harold Ryan

ART

Art Director
Marcus Lehto
Campaign Environment
Leads

Christopher Barrett
David Dunn
Michael Wu
Mike Zak
Campaign Environment
Artists

Eric Elton
Milton Cadogan
Frank Capuzzuto
Vic DeLeon
Samuel Jones
Paul Russel
Ken Taya

Multiplayer Environment
Lead

Chris Carney
Multiplayer Environment
Artists

Mike Bualterman
Steve Cotton
Justin Hayward
3D Art Lead
Shi Kai Wang

3D Artists

Eric Arroyo
Arnold Ayala
Travis Brady
Tom Doyle
Raj Nattam

Animators

John Butkus
Jeremy Fones
Bill O'Brien
Jason Robertson
Nathan Walpole

Additional Animation
Roberta Browne

Concept Art / Skies /

Matte Painting
Dorje Seattle
Bellbrook
Isaac Hannaford

Effects Art Lead
Steve Scott

Effects Artist
John Gronquist

Technical Art Lead
Paul Clift

Technical Artists
James Haywood
David Hunt
Steve Theodore

AUDIO

Director/Composer
Martin O'Donnell

Audio Lead/Sound
Design

Jay Weinland
Sound Design/
Additional Music
C Paul Johnson

CINEMATICS

Cinematic Director
CJ Cowan

Cinematic Design
Kurt Nellis
Lee Wilson

DESIGN

Campaign Design Leads
Paul Bertone
Rob Stokes

Campaign Designers
Dan Miller
Chris Opdahl

Niles Sankey
Gameplay Design Lead
Jaime Griesemer

Gameplay Designer
Francois Boucher-
Genesse

Multiplayer Design Lead
Tyson Green

Multiplayer Designer
Lars Bakken

ENGINEERING

Engineering Leads
Chris Butcher
Hao Chen

Charlie Gough
Zach Russell
Drew Solomon
Ben Wallace

Campaign Engineers
Max Dyckhoff
Eamon McKenzie

Adrian Perez
Greg Snook

Campaign Engineer/
Additional Writing-
Terminals

Damián Isla
Graphics Engineers
David Cook

Chris Tchou
Luis Villegas
Xi Wang

Multiplayer Engineers
Jon Cable
Petar Kotevski

Aaron Lieberman

Luke Timmins
Stefan Sinclair

PRODUCTION

ENGINEERING
Production Engineering
Lead

Graham Bartlett
Production Engineers
Joshua Rodgers
Tim Williams

Tools Lead Engineer
Mat Noguchi

Tools Engineers
Bob Glessner
Tristan Root

Sean Shypula
Michael R Williams
Roger Wolfson

GRAPHIC DESIGN AND
USER INTERFACE

Graphic Design Lead
Aaron LeMay

User Interface
David Candland
Colin Nelson

Graphic Artist
Lorraine McLees

PRODUCTION
Executive Producer
Jonty Barnes

Production Leads
James McQuillan
Joseph Tung

Producers
Curtis Creamer
Matthew Burns

Allen Murray
Matt Priestley
Development Manager
Steve Reddoch

TEST
Test Manager
Jamie Evans

Test Leads
Doug Boyce
David Gasca
Domenic Koepin

WRITING
Writing Director
Joseph Staten

Managing Editor
Frank O'Connor

Writers
Robt McLees
Luke Smith

BUNGIE.NET TEAM
Bungie Marketing/PR/
Community Lead

Brian Jarrard
Web Dev Lead
Chris Gossett

Web Developer
Tom Gioconda

Oversight
The Bungie
Webmaster

BUNGIE BACKBONE
Senior Business
Coordinator

Alta Hartmann
Business Administrator
Davina Chan

Gallagher
IT Lead
Steve Lopez

Helpdesk Lead
James Parks

Security
Philip Kauffman
Laszlo Kiss

Jerome Simpson
ADDITIONAL SUPPORT

Graphic Design
Erik Bertellotti

Music Composition and
Audio Production
Michael Salvatori

Orchestration
Stan LePard

Story Editor
Peter O'Brien

SPECIAL THANKS
Robert Aguilera
Michel Bastien

Joe Cruz
Brad Dennis
Darrell Frost

Max Hoberman
Tomonobu Itagaki
Shane Kim

Don Leads
Peter Marks
Don Nguyen

Team Ninja
Peta Parsons
Cameron Payne

David Scott
Wes Shriner
Lori Solomon

Phil Spencer
Jeff Williams
Yaron Yedidia

Xbox LIVE Operations
Team

VOICE ACTORS

Cinematic Cast
343 GUILTY SPARK:
 Tim Dadebo

ARBITER:
 Keith David

MASTER CHIEF:
 Steve Downes

CORTANA:
 Jen Taylor

GRAVEMIND:
 Dee Bradley Baker

LORD HOOD:
 Ron Perlman

SGT. JOHNSON:
 David Scully

CDR. MIRANDA KEYES:
 Justis Bolding

SHIPMASTER:
 Robert Davi

PROPHET OF TRUTH:
 Terence Stamp

Artificial Intelligence
Cast

BRUTES:
 Steve Blum

Ken Boynton

Fred Tatasciore

BRUTE CHIEFTAIN:
 John DiMaggio

CIVILIANS:
 Todd Licea

Mark Lund

ELITES:
 Ron Hippe

David Scully

GRUNTS:
 Chris Edgerly

Mark Fullerton

Roy Stanton

Joseph Staten

MARINES:
 Adam Baldwin

Nika Futterman

Mike Kelley

Andy McKeage

Nolan North

Katee Sackhoff

Alan Tudyk

David White

Debra Wilson Skelton

SERGEANTS:
 Nathan Fillion

Pete Stacker

MULTIPLAYER
ANNOUNCER:
 Jeff Staitzer

ADDITIONAL VOICES
 Adam Adcock

Chris Anderson

Burnie Burns

Christopher Davis

Eric Fredrickson

Joel Heyman

Dan Godwin

Joel Heyman

Matt Hullum

Bob O'Donnell

Geoff Lazer Ramsey

Jonathan Ross

Juan Ruiz

Jason Saldaña

Gus Sorola

Petey Lee Winfield

The Bungie Auxiliary

Players

Casting & Voice-Over
Production Services
 Blindlight

CINEMATIC ANIMATION
PARTNERS
 Animation Supervisor

Emilio Ghorayeb

Artificial Intelligence
Cast

BRUTES:
 Chris Capell

Peter Skovsbo

Jonathan Abenheilm

Sunglin Ahn

Dana Roadway

Cristinel Bostan

Frédéric Côté

Alexandru

Dragutescu

Timothy Heath

Michael Kitchen

Bartek Kujbida

Nadine Lavoie

Sang Ho Lee

Eric Lessard

Dave Massicotte

Shawn McClelland

Praveen Moodley

Nadaraju

Darryl Purdy

Graeme Revell

Peter Reynolds

Carlos Rosas

DownUnda Thunda

John Velazquez

Joan Yang

Ryan Yee

Philippe Zerounian

Zoic Studios
 Gine Fiore

Andrew Orloff

Aaron Sternlicht

Dustin Adair

Robert Blye

Sean Comer

Mike Kirilo

Garrett Norlin

Mark Shimer

MICROSOFT GAME

STUDIOS PUBLISHING
 Executive Producer

Jim Vaevaert

Legal/Business Affairs
 Kirsten Duvall

Don McGowan

Frank Page

Engineering
 Russ Almond

Michael Mournier

Aaron Nicholas

Kuttra Srinivasan

Program Manager
 Sam Charchian

MICROSOFT GAMES
(XBOX)
 Engineering Support

Peter Comley

Aleks Gershaf

Marwan Jubran

Matt Lee

Mike Ruete

Paul Newson

John Yip

Finance
 Dennis Durkin

Doug Ralphs

Arthur Tien

HR/Recruiting
 Justin Juman

Denise Novosel

Michael Walters

Research
 Thore Graepel

Ralf Herbrich

Peter Pike Sloan

Phillip Trelford

User Experience
 Dana Fos

Kevin Grace

Jeannie

Voirin-Gerde

Chris Lassen

JoAnne Williams

Matt Whiting

User Research Lead
 Randy Pagulayan

User Research
 Engineers

John Hopson

Kris Moreno

MICROSOFT RESEARCH
ASIA
 Researchers

Minmin Gong

Yaohua Hu

Zhipeng Hu

Xing Huang

Xingguo Liu

Kun Zhou

MICROSOFT TEST

Test Lead

Rick Lockyear

SDET
 Steve Alliston

Melissa Batten

Tony Bradley

Evan Brandt

Paul Gradwohl

Paul Grimes

Eric Helbig

Doug Jelen

Bill Metters

Johnney Nguyen

Matt Richenburg

Mike Yurka

PLATFORM & XBOX LIVE
 Mei-Mei Bong

Cliff Garrett

Ian Lewis

Michael Maston

Zsolt Mathe

Oliver Miyashita

Eric Neustadter

Kevin Salcedo

Steve Smith

Jason Strayer

Victor Tan

Daryl Welsh

MARKETING & PR
 Chris Lee

Jan Martin

Jerret West

MICROSOFT
LOCALIZATION TEAMS
EMEA (Europe/Brazil)
 Peter Fitzpatrick

Michael Ivory

Niamh Marsh

Jamie O'Connell

Jason Shirley

Japan
 Saigen Ko

Go Komatsu

Korea
 Kyoung Ho Han

In Goo Kwon

Kyoung Han Yoon

Redmond
 Yasmine Nelson

Taiwan
 Robert Lin

Andy Liu

MICROSOFT

DEVELOPMENT
PARTNERS
FASA
 Ruth Casper

David (dj) Johnson

Mike Porter

Rare
 Jason Baggett

Ross Bury

John Doyle

Giorgio Grecu

Gareth Lough

Stephen McFarlane

Lee Musgrave

Richie Prado

Gary Talbot

PRODUCERS,
ENGINEERING
& ARTISTS
CONTRACTORS
 104

Phoenix Cheng

Eva Lin

Corestaff
 Karl Erickson

Filter
 Harold Lamb

Matt Waggle

FilmOasis
 Kate Christensen

Mason Funk

Wendy Grande

Bryan Hargrave

Esmeralda McQuillan

David Parker

Jon Price

Japan Convention
 Service

Yuki Harima

LUX
 Doug Startzel

Recruit Staffing
 Masao Okamoto

Sakson & Taylor
 David Allen

Ginny Baldwin

Matt Bennier

Troy Allen Coleman

Carlos Fins

Andrew G Davis

Emilio Gardin

Tetyana Golub

Morgan A Hill

Jason Keith

Matt Kelly

Scott Kikuta

Michael Means

Carlos Naranjo

Kevin Paul

Cameron Pinard

Jeremiah Strong

Jason Sussman

Stosh Steward

Mark Yeend

Wise HR
 Byung Hoon Lee

TEST CONTRACTORS
 Excell Data Corporation

Michael Axworthy

Dustin Backlund

Joshua Baran

Aleksandr Bezman

Ryan Blosser

Josiah Bolek

Dan Callan

Judy Chan

Jason Cole

James Comstock

Christopher Daltas

Matthew Frank

Christopher Greenhaw

John Harris

Andrew Hopper

Nicholas Jerden

Scott Kankelborg

Tomonori Kinoshita

Craig Krohn

Reed Lawrence

Brian T McGee

Brian Meloy

Travis Pijlt

James Phillips

Kelly Rios

Shay Sanders

Nathan Schneider

Derek SheffelandKale

Stutzman

Johann Tang

Karl Toyama

Mike Toyama

Jon Weisnawski

David Yingling

Nick Zuelich

Volt
 Nicholas Apple

Daniel Bach

Ernest Andrew

Belousek Jr.

Tyler Booth

Eric Boughton

Angela Serrano

Brummett

Kevin Claus

Kieth Conner

James Costello

Mario Curro

Joshua Daniels

Jim Davis

サポート情報

JAPAN TEAM

MICROSOFT DEVELOPMENT KK

Program Manager

黄 世元
Seigen Kou

Contents Editor

播摩 由紀
Yuki Harima

Software Test Engineer

小松 剛
Go Komatsu

Software Test Engineer

岡本 匡生
Masao Okamoto

MICROSOFT KK

Product Manager

南雲 聡
Satoshi Nagumo

Halo Community Manager

巽 重夫
Shigeo Tatsumi

JAPANESE VOICE ACTORS

MASTER CHIEF

谷 昌樹
Atsuki Tani

CORTANA

小池 亜希子
Akiko Koike

Sgt JOHNSON

廣田 行生
Kosei Hirota

ARBITER

松本 大
Dai Matsumoto

GUILTY SPARK

斉藤 龍吾
Ryugo Saitoh

MIRANDA

木内 レイコ
Reiko Kiuchi

GRAVEMIND

西村 知道
Tomomichi Nishimura

LORD HOOD

秋元 羊介
Yosuke Akimoto

OTHERS

安元 洋貴
Hiroki Yasumoto

佐藤 晴男

Haruo Satoh

間宮 康弘

Yasuhiro Mamiya

榎井 笙人

Shoto Kashii

笹田 貴之

Takayuki Sasada

石上 裕一

Yuichi Ishigami

近野 真昼

Mahiru Konno

園部 好徳

Yoshinori Sonobe

斎藤 恵理

Eri Saitoh

斉藤 貴美子

Kimiko Saitoh

山口 享佑子

Kyoko Yamaguchi

櫛田 泰道

Yasumichi Kushida

矢部 雅史

Masahito Yabe

藤井 啓輔

Keisuke Fujii

北沢 力

Riki Kitazawa

中村 悠一

Yuichi Nakamura

四宮 豪

Go Shinomiya

梯 篤司

Atsushi Kehashiki

山口 清裕

Kiyohiro Yamaguchi

前田 俊文

Toshifumi Maeda

高橋 研二

Kenji Takahashi

上田 陽司

Yoji Ueda

稲葉 実

Minoru Inaba

乃村 健次

Kenji Nomura

真山 亜子

Ako Mayama

■ お問い合わせ先

マイクロソフト株式会社

Xbox カスタマー サポート 0120-220-340

※フリーダイヤルがご利用いただける場合は 03-3570-8261 をご利用ください。

詳しくは次の URL をご覧ください。 <http://www.xbox.com/jp/support/>

ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

受付時間 10:00 ~ 18:00 (日祝祭日を除く)

■ 聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。

ファックス番号: 0570-000-560

※この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いいたします。

■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。

2. 本製品は **NTSC-U** が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。

3. 許諾を得ずに、複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。

5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

DynaFont は、DynaLab Inc. の登録商標または商標です。

ここに記載された情報 (URL、インターネット・ウェブサイト関連を含む) は予告なく変更されることがあります。特に断りのない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事とは一切関係ありません。また、それらを意図したり推測させるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、検索システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達 (電子的、版下作成、コピー複写、録画その他) をしてはいけません。

© & © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Bungie, the Bungie logo, Halo, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, the Xbox logos, and/or other Microsoft products referenced herein are trademarks of the Microsoft group of companies.

Developed by Bungie for Microsoft Corporation.



Uses Blink Video. Copyright ©1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.



Development tools and related technology provided under license from CRI Middleware, Inc. © 2007 CRI Middleware, Inc. All rights reserved.

Vocal samples courtesy of Spectrasonics Symphony of Voices CD-ROM collection

zlib Library Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Manufactured under license from Dolby Laboratories.



WAVES Audio Plug-ins (www.waves.com)

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。落丁、乱丁はお取り替えいたします。

Printed in Singapore

1107 Part No. X13-84671-02

BUNGIE®



Get the strategy guide
primagames.com®

Microsoft
game studios®